Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film animasi bukan lagi menjadi hal baru bagi masyarakat. Sudah sejak lama film animasi digemari oleh banyak kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua. Bisa dilihat dari keberhasilan berbagai film animasi yang pernah muncul di layar lebar maupun di media elektronik lainnya. *Beauty and The Beast*, *Avatar:The Legend of Aang*, dan *Spirited Away* adalah sedikit dari ratusan film animasi yang memperoleh prestasi luar biasa. Bahkan ada beberapa film animasi yang sudah berumur puluhan tahun namun masih diputar di stasiun televisi lokal maupun internasional. Sebut saja *Tom and Jerry*, *Mickey Mouse*, dan film animasi klasik lainnya yang begitu melekat di hati penggemarnya.

Menurut data statistik yang didapat dari situs Box Office Mojo (2013:7 Maret 2013). Animasi dua dimensi memiliki prestasi yang sangat baik di pasar industri film. Sebagai salah satu contoh, *The Lion King* dapat mencapai angka total penjualan di seluruh dunia sebanyak $951,5 juta. Ini bukanlah angka yang kecil karena film *The Lion King* ini menduduki peringkat ke-21 dari seratus film yang memiliki penghasilan terbesar sepanjang masa.

Film animasi dua dimensi yang dimaksud terdiri dari berbagai komponen penting yang saling mendukung hasil akhir dari film tersebut. Satu diantaranya adalah *special effects*. *Special effects* memegang peranan yang cukup penting dalam menentukan kualitas dan ciri khas dari sebuah film animasi. *Special effects*

membuat sebuah film menjadi lebih hidup. Maksud dari semua gerakan dalam film pun akan tersampaikan dengan lebih baik dan menarik. Dalam sebuah karya film animasi yang baik, *special effects*, dan animasi lainnya harus saling berkesinambungan. Keduanya harus saling mendukung karena sangat berpengaruh terhadap *mood* dari film. *Special Effects* juga berfungsi untuk memberikan jiwa pada film.

Menurut Gilland (2009) belakangan ini, *hand-drawn special effects* atau yang bisa dipahami juga sebagai efek animasi yang dibuat secara klasik, mulai ditinggalkan oleh pelaku-pelaku animasi muda masa kini. Gilland juga menambahkan bahwa perlu disadari keberhasilan film saat ini baik dua dimensi maupun tiga dimensi, sangat bergantung terhadap pengalaman dan keterampilan animator untuk membuat animasi klasik, bukan hanya keterampilan dalam menggunakan *software*. Komputer hanya mempermudah pekerjaan, namun menciptakan tantangan baru yaitu bagaimana cara para animator tersebut menjaga kualitas pesan dari efek maupun animasi tetap tersampaikan dengan baik.

"The background knowledge of how to bring our artwork to life has not changed. Only our paintbrush has changed."(Gilland, 2009).

Dijelaskan lebih lanjut oleh Gilland (2009) bahwa *hand-drawn special effects animation* adalah tahap yang harus didalami terlebih dahulu untuk mendapatkan rasa dan intuisi dari animasi efek digital 2D maupun 3D.

Hand-drawn special effects terdiri dari berbagai macam efek, menurut Gilland (2009) diantaranya adalah efek-efek elemen. Pada awalnya efek elemen kurang mendapat perhatian dari pembuat film, namun dengan munculnya "Little Nemo in Slumberland" karya Windsor McCay pada tahun 1905 *special effects* mulai berpengaruh terhadap film-film yang dibuat setelahnya.

Menurut Gilland (2009) efek-efek yang termasuk kedalam jenis efek elemen dan sering digunakan dapat berupa air, api, dan asap. Dalam menganimasikan elemen, perlu diketahui bahwa yang sedang dikerjakan adalah penganimasian energi, bukan sekedar menganimasikan bentuk dan pola.

Menyadari pentingnya keberadaan *hand-drawn special effects* dalam film animasi 2D, maka penulis membuat dan membahasnya untuk diterapkan pada trailer film animasi 2D Concordia. Concordia adalah film animasi 2D dengan genre drama fantasi. Concordia berisikan tentang kisah penindasan rakyat negara manga terhadap negara kartun dengan tokoh utama seorang anak laki-laki dan perempuan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan *Hand-drawn special effects* berupa elemen yang sesuai untuk film animasi 2D "Concordia"?

1.3. Tujuan Penelitian

Mengetahui penggunaan *Hand-drawn special effects* berupa elemen yang sesuai untuk diterapkan pada film animasi 2D "Concordia".

1.4. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas hanya mencakup tentang pembuatan *Hand-drawn special effects* berupa elemen yang terdapat dalam film. Efek elemen yang dimaksud adalah

1. Api (api unggun) pada scene 24
2. Air (cipratan) pada scene 6
3. Asap (kereta api) pada scene 28

1.5. Manfaat Penelitian

Di akhir penulisan ini, penulis mengharapkan pembaca dapat menyadari akan kuatnya pengaruh dari *Hand-drawn special effects* dalam sebuah film animasi serta keunikan dan keindahan *hand-drawn special effects* berupa elemen. Juga hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan serta kesalahan-kesalahan yang perlu dihindari khususnya dalam proses penerapan *Hand-drawn special effects* dalam karya animasi dua dimensi yang sering diabaikan. Dengan demikian, diharapkan pembaca yang hendak mempelajari ataupun membuat karya animasi dua dimensi dapat menghasilkan sebuah karya animasi yang baik dan menarik untuk ditonton.

1.6. Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan studi pustaka. Studi pustaka adalah metode perancangan dengan mengumpulkan literatur yang terkait dengan pembuatan hand-drawn special effects.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Penulis menjelaskan latar belakang masalah yang dijumpai pada perkembangan special effects belakangan ini.Selanjutnya adalah penjelasan tentang rumusan dan batasan masalah untuk menentukan efek apa saja yang akan dibahas.

BAB 2 Telaah Literatur

Berisi tentang studi pustaka yang dilakukan oleh penulis. Studi pustaka ini berdasarkan teori-teori tentang *hand-drawn special effects* beserta hubungannya dengan prinsip-prinsip dan tekhnik pembuatan animasi.

BAB 3 Metodologi

Penulis menjelaskan proses pengerjaan *hand-drawn special effects* dan metode-metode yang digunakan untuk penelitian. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data sebagai referensi, sketsa, observasi, dan eksperimen.

BAB 4 Analisa

Menjelaskan mengenai pengaplikasian hasil studi pustaka pada proyek film serta berbagai kendala yang penulis hadapi saat pembuatan.

BAB 5 Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan film animasi 2D Concordia serta saran untuk penelitian lebih lanjut.